

LABORATORIO APERTO DI FERRARA

Laboratori per ragazzi sulle nuove tecnologie - Proposta didattica per le scuole 2021

IL PROGETTO

Laboratori formativi e appuntamenti didattici costituiscono il cuore dei progetti all'interno del Laboratorio di Ferrara, coinvolgendo tutte le fasce di età nell'esplorazione dei temi del digitale e nella comprensione delle sue potenzialità nella vita privata e professionale.

Fare formazione vuol dire dare la possibilità di ampliare prospettive e fornire nuovi punti di vista. Grazie al Fondo Europeo di Sviluppo Regionale 2014-2020 – Asse 6 per le Città attrattive e partecipate, gli spazi all'interno dell'ex Teatro Verdi si trasformano in una palestra dell'innovazione in cui, grazie ad un approccio sia didattico, sia ludico basato sui principi dell'edutainment, le generazioni più giovani del territorio potranno conoscere, esplorare e sperimentare l'evoluzione delle tecnologie.

L'emergenza sanitaria in atto ha portato il Laboratorio Aperto di Ferrara a riorganizzare l'offerta formativa in **modalità online** (Webex/Zoom) in modo da salvaguardare la salute di studenti e formatori.

L'offerta è rivolta a **Scuole Secondarie di Primo e Secondo Grado** e si compone di incontri di 1,5 oppure 2 h che spaziano dal cyberbullismo e l'utilizzo di programmi di grafica e gaming, alla realtà virtuale e aumentata (VR e AR).

Appena possibile, sarà cura del Laboratorio Aperto fare seguito a questa offerta con un palinsesto di attività da svolgersi in presenza.

MODALITA DI PARTECIPAZIONE

Ogni Istituto potrà prenotare gratuitamente le lezioni che partiranno **da gennaio 2021**. Per andare incontro alle esigenze di studenti e docenti, il Laboratorio Aperto ha deciso di calendarizzare gli eventi sulla base delle richieste delle singole classi. I corsi potranno svolgersi sia in orario scolastico che extrascolastico (tra le 9:00 e le 18:00).

Per ogni informazione/prenotazione si prega di contattare lo staff del Laboratorio al seguente indirizzo e-mail: ferrara@labaperti.it

CORSI DISPONIBILI

SCUOLE SECONDARIE DI SECONDO GRADO	
Titolo/Descrizione	Ore e moduli
Idee e tecniche nella produzione audiovisiva: il processo creativo - La produzione di video coinvolge molti settori, dalla pubblicità alla grafica animata fino alle soluzioni tecnologicamente più avanzate. La creatività e le forme narrative dei prodotti audiovisivi di oggi diventano elementi di intrattenimento, ma anche spunto di riflessione sull'arte e sulla realtà	1 modulo da 2 h

<p>La Film Literacy e l'educazione alla cultura delle immagini - Un percorso che stimola e aiuta a "leggere" le immagini che invadono numerose il tempo libero, il tempo dello studio, il tempo della quotidianità. Il laboratorio intende fornire gli strumenti di base per decodificare il linguaggio visuale, che richiede consapevolezza per essere compreso criticamente e usato come strumento di crescita</p>	<p>1 modulo da 2 h</p>
<p>Come si creano i videogiochi? - Utilizzare la app gratuita Epic Game Maker per apprendere i concetti basilari di game design e realizzare un videogame in stile platform 2d Dispositivi necessari per partecipante: Pc + dispositivo mobile (smartphone o tablet)</p>	<p>1 modulo da 1,5 h</p>
<p>Web authoring, storytelling e social media - Essere autori in rete è una delle attività nella quale sempre più i giovani si cimentano, spesso tuttavia senza consapevolezza del ruolo. Tramite piattaforme e social media la possibilità di comunicare attraverso la scrittura è aumentata notevolmente, ma senza che vi siano reali occasioni di comprendere pregi e difetti dei canali attivati attraverso il web. In questa lezione si presentano alcune indicazioni su come diventare storyteller in rete, ricavandone le giuste soddisfazioni.</p>	<p>1 modulo da 1 h</p>

SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO GRADO

Titolo/Descrizione	Ore e moduli
<p>Cinema VR. Come le tecniche di Realtà Virtuale cambiano il cinema - Laboratorio che ripercorre, attraverso l'uso di sequenze estrapolate da film contemporanei, il passaggio dal cinema a due dimensioni al cinema in modalità immersiva a 360°. La Realtà Virtuale ci aiuta a comprendere le potenzialità tecnologiche applicate alle storie raccontate dai film, con un focus sul destino della settima arte</p>	<p>1 modulo da 2 h</p>
<p>Idee e tecniche nella produzione audiovisiva: il processo creativo - La produzione di video coinvolge molti settori, dalla pubblicità alla grafica animata fino alle soluzioni tecnologicamente più avanzate. La creatività e le forme narrative dei prodotti audiovisivi di oggi diventano elementi di intrattenimento, ma anche spunto di riflessione sull'arte e sulla realtà</p>	<p>1 modulo da 2 h</p>
<p>La Film Literacy e l'educazione alla cultura delle immagini - Un percorso che stimola e aiuta a "leggere" le immagini che invadono numerose il tempo libero, il tempo dello studio, il tempo della quotidianità. Il laboratorio intende fornire gli strumenti di base per decodificare il linguaggio visuale, che richiede consapevolezza per essere compreso criticamente e usato come strumento di crescita</p>	<p>1 modulo da 2 h</p>
<p>Uso consapevole dei social media - L'accesso alla rete avviene sempre più presto: bambini e ragazzi entrano nel web con grande curiosità ma spesso privi di strumenti per valutare e proteggersi dalle insidie che un mondo così aperto presenta. La diffusione di una cultura legata alla "media education" è requisito di base per un uso consapevole della rete internet e dei dispositivi digitali, e in questo incontro si condividono i principali suggerimenti per aiutare i più giovani ad acquisire tale consapevolezza.</p>	<p>1 modulo da 1 h</p>
<p>DAL SOCIAL AL SOCIALE - Laboratorio di educazione ai media e di creatività applicata ai social media e ai device informatici per prevenire il cyberbullismo ed educare alle alterità</p>	<p>5 moduli da 2 h /</p>

	3 moduli da 2 h / singoli incontri
Crea il tuo cartone animato con Toontastic - Utilizzare lo smartphone per raccontare storie con la app Google Toontastic Dispositivi necessari per partecipante: Pc + dispositivo mobile (smartphone o tablet)	1 modulo da 1,5 h
Realtà aumentata con Merge Cube - Utilizzare lo smartphone e il kit gratuito Merge Cube per comprendere e sperimentare la realtà aumentata attraverso app educative e di gaming Dispositivi necessari per partecipante: Pc + dispositivo mobile (smartphone o tablet) + stampante	1 modulo da 1,5 h
Educazione digitale e gaming con Google Interland - Utilizzare il videogioco gratuito Google Interland per sviluppare nuove competenze digitali in modo divertente Dispositivi necessari per partecipante: Pc	1 modulo da 1,5 h